Sátiros (10 pontos)

Os sátiros são criaturas meio-humanas e meio-caprinas, simbolizam os caminhos livres da natureza, têm torso, cabeça (com dois chifres) e braços humanos, e as patas traseiras de um bode. A pele da parte superior do corpo varia de uma cor bronzeada para o castanho-claro. Seu cabelo é castanho comum, avermelhado ou escuro. Os chifres e cascos são negros. Possuem sua própria língua, mas costumam falar a língua de comunidades próximas de elfos ou centauros.

Vivem em comunidades onde o total de jovem é igual a 50% do total de adultos. Vivem em cavernas confortáveis e árvores ocas. Eles, quando em comunidade, raramente se aventuram a mais de 15 quilômetros de seus lares. Essas criaturas apreciam carne de cervo e caça pequena, mas também comem plantas e frutas.

Vantagens e Desvantagens

Os sátiros recebem os seguintes modificadores em seus atributos: DX +1, IQ +1, HT +1, ST-2. Eles recebem também os bônus das vantagens Visão Noturna e Aptidão Mágica em nível 1. Eles também são especialistas em Furtividade e Camuflagem, podendo se esconder na mata muito bem, começando com um nível de IQ+1 em cada uma destas perícias. Os sátiros são Primitivos e vivem em NT 1, recebendo, assim, a desvantagem Primitivismo (x2).

Eles podem usar as magias Sono, Medo e Lealdade Especial (v. abaixo) ao tocarem suas flautas, com um NH 15 inativo. Se os intrusos forem inofensivos, eles poderão usar Sono para roubar-lhes os pertences. Se os intrusos forem hostis, eles tocaram uma melodia com a magia Medo, para que fujam.

Não existem fêmeas nesta raça. Esses seres caprinos têm muita afeição por moças humanas, possuindo a desvantagem Luxúria. Quando se deparam com um grupo onde haja uma fêmea humanóide bonita (no mínimo com a vantagem Atraente), eles utilizam uma forma especial da magia Lealdade (M 59) para "conquistá-las"... a duração é de 1D-2 semanas. Depois deste período, talvez, elas fiquem por lá mesmo... e, na verdade, apenas algumas voltam (uns 10%).

Em caso de luta, eles podem usar seus chifres para dar marradas, mas estes não são afiados e provocam GDP por contusão.

Os sátiros compartilham com os elfos (talvez de uma forma mais branda) o amor pela natureza. Eles mantém a população animal de caça estável; nunca caçam em excesso, nem danificam as plantas. Isto corresponde a um Senso de Dever para com a Natureza.

Eles são farreiros, gulosos e beberrões em geral, mas não é uma Desvantagem racial. Por outro lado, eles podem comprar Boemia Compulsiva sem contar no limite de pontos de desvantagens.

Preferências e Aversões

Eles adoram fazer travessuras, tocar melodias, perseguir ninfas da floresta e outras formas de prazer. Eles se ressentem com intrusos, e expulsam criaturas que os ofendem. Estranhos são bem vindos se contribuírem com boa comida e bebida, especialmente vinhos superiores, que podem ser usados para suborná-los ou engana-los Se o grupo inclui elfos, há mais chance de serem aceitos. Muitos possuem a desvantagem Boemia Compulsiva.

Amigos e Inimigos:

Mantêm boas relações com elfos e centauros (+2 em testes de reação para ambos os lados), mas não se dão bem com humanos, especialmente pela falta de contato (-1).

Thri-Kreens (225 pontos)

Os thri-kreens são parecidos com uma evolução dos insetos. Eles podem ser encontrados rondando savanas e desertos.

Eles possuem seis membros que se projetam a partir de sua seção central; dois são usados para locomoção; os outros terminam em mãos de quatro dedos. A criatura tem dois olhos compostos, usualmente pretos com pontos brilhantes. Estes olhos, junto com suas antenas, conferem aos thri-kreens uma boa infravisão.

Eles se cobrem com tiras de couro, e usam até mesmo algumas formas de vestuário, mas nunca armaduras. Eles costumam proteger a seção entre os membros superiores de cada lado, pois é por aí que respiram.

Sua língua nativa é feita de estalos e de sons de seus apêndices mandibulares. Um ser humano sente enorme dificuldade em aprender estas manobras bucais e os thri-kreens também não são bons faladores das línguas de humanóides em geral. Em termos de jogo, a língua dos thri-kreens é M/MD e um humano nunca terá nível maior do que 6. Isto vale para os thri-kreens, que nunca aprendem idiomas humanos (ou élficos, ou de orcs) num nível maior que 6 e elas devem ser aumentadas um nível de dificuldade (uma M/M passa para M/D).

Raramente um desses "insetos" vive mais do que 35 anos e talvez por isso, simplesmente não precisem dormir. O metabolismo dos thri-kreens também permite que eles passem até 4 dias sem beber água. Aliás, os thri-kreen tem uma forte aversão a grandes massas de água.

Combate e Armas

Os thri-kreens têm peculiares características de combate. Sua carapaça lhes fornece uma boa proteção e suas garras e mandíbulas são armas poderosas. Eles também podem inocular veneno (v. adiante). Os Thri-Kreens desenvolveram armas peculiares, mais adaptadas a sua fisionomia e seu meio de vida. O Gythka (F/F) Pré definida como Lança- 4 ou DX-4 O Gythka é uma espécie de lança que tem lâminas nas duas pontas. Ela pode ser usada em combate corpo-a-corpo ou arremessada. O Gythka causa dano igual a GDP + 3 (Perf.). A Chatkcha (F/F) e Arremesso de Chatkcha (F/F) Pré-definidas como DX-4. A Chatkcha é uma arma que lembra as shurikens ninjas, mas é bem maior. Ela tem três pontas cortantes e é balanceada como um bumerangue, para que volte ao arremessador caso erre o alvo. Também pode ser usada em combate corpo a corpo. Causa dano igual a BAL +2 (corte) ou GDP (perf.). As Chatkcha e as pontas dos Gythka geralmente são feitas de um cristal de nome Dasl cujas minas aparentemente só são conhecidas pelos kreens.

Sociedade/Ecologia

Os kreens vivem em bandos de caça e geralmente não possuem uma comunidade permanente. Eles são muito temidos e respeitados pelos goblinóides comuns nas terras onde vivem e por isso são deixados em paz. Mas os Reptantes não os temem e encontros entre grupos destas raças invariavelmente resultam em combate (-6 na reação entre raças).

Os thri-kreens são carnívoros e não conseguem ingerir nada vegetal. Eles dificilmente comem criaturas inteligentes, a não ser em períodos de grande escassez, quando o farão sem remorso. Uma interessante peculiaridade é que eles acham a carne dos elfos especialmente saborosa!

A raça em jogo

Os kreens têm a seguinte gama de vantagens e desvantagens:

DX +2 (20 pts), IQ -1 (-10 pts), Aparência Hedionda (-20 pts), Talassofobia Suave (-10 pts), Visão Noturna(15 pts), Sono Desnecessário (10 pts), DP 1 (25 pts), RD 5 (15 pts)e ainda Primitivismo x1 (-5 pts): os Thri-Kreens se encontram em NT2.

Membros Extras: 2 (10 pts), Coordenação Plena 3 (150 pts), Garras (15 pts): Desarmado, um thri-kreen pode realizar quatro ataques por turno (+2 no dano, devido às Garras). O custo de seus braços extras foram reduzidos a 5 porque eles não podem manusear armas. Assim, um thri-kreen armado só realiza um ataque com arma (ou dois com as devidas penalizações) e outro com a mordida.

Supersalto 2 (20 pts), Velocidade Ampliada(50 pts): o kreen é muito mais ágil e rápido que um humano normal. A estrutura de suas pernas permite saltos quatro vezes maiores, o que compensa a impossibilidade dessas criaturas escalarem. Sua Velocidade Básica é aumentada em +2, o que também afeta seu Deslocamento e Esquiva.

Veneno (15 pts): um thri-kreen adulto (4 anos ou mais) pode, ao morder, inocular veneno paralizante no alvo. A vítima deve fazer um teste de HT-3, se falhar ficará paralisada durante 20-HT minutos.

Longevidade Reduzida 3 (-75 pts). Os kreens atingem a maturidade aos 4 anos, começam a envelhecer aos 15, e a partir de então fazem testes de idade (MB, p. 83) a cada quatro meses.

Goblinóides

Os goblinóides são criaturas humanóides com características em comum que são a selvageria, a desumanidade, a aparência repugnante e o mal cheiro. Entre raças, eles nem sempre são sociáveis e às vezes nem mesmo com os indivíduos de sua própria raça! Geralmente se organizam em clãs e tribos, mas é uma associação primitiva. A maioria vive em vilas de construções toscas ou em cavernas que invariavelmente fedem. Hobgoblins, kobolds, orcs, ogros e trolls também se encaixam neste grupo.

Goblins caóticos

ST- 8 Vel/Esq: 5/5 Habitat: Qualquer um, menos árticos
DX- 11 DP/RD: 0/0
IQ- 8 Dano: 1D-3, 1D-2
HT- 10 Tamanho: 1,20m; 40kg

Características

Visão Noturna, Covardia. Eles têm uma cara parecida com a de um morcego e sua coloração varia do verde ao marrom. Sempre andam em bandos e são absolutamente covardes quando sós. Em sua sociedade parecem Orcs diminutos.

Bugbear
ST- 13 Vel/Esq: 7/8 Habitat: Subterrâneo
DX- 12 DP/RD: 1/2
IQ- 9 Dano: 2D+1/1D
HT- 12/15 Tamanho: 2,00m; 100kg

Características
Reflexos em Combate, Visão Noturna, Alcoolismo

Os bugbears são criaturas caóticas e cruéis que assim como os orcs só vêm um sentido na vida: guerra! Diz-se que os bugbears são aparentados com goblins e eles habitam os mesmos lugares que os goblins caóticos. Eles geralmente se mantém distantes dos orcs, em seus próprios bandos: é que bugbears não se dão muito bem com outras espécies, até mesmo com orcs. Eles vêm goblins como aperitivos. Bugbears acima da média provavelmente se tornarão líderes, pois como em todas as sociedades(?) goblinóides, a força é quem determina os chefes. Os Bugbears adoram beber e via de regra são alcoólatras.

Gnoll
ST- 12 Vel/Esq: 5/6 Habitat: Qualquer um, menos desertos
DX- 11 DP/RD: 0/1
IQ- 7 Dano: 1D-1, 1D+2
HT- 10/12 Tamanho: 2,5m; 80kg

Características
Visão Noturna, Empatia com Animais Especial (hienas apenas). Os gnolls são goblinóides que parecem-se com hienas: eles têm cara de hiena, pêlo de hiena e risada de hiena, mas andam eretos. Vivem em cavernas ou planícies, neste caso, acompanhados de hienas de "estimação". Sua Empatia com Animais é um caso especial: só funciona com hienas, mas os bichos se sentem como num bando quando estão com os gnolls. Os bandos são poucos e incômodos. Tidos pelos humanos como criaturas vis e nocivas, não costumam escapar de ataques de humanos que os avistam. Os gnolls costumam esgotar toda a caça de uma área onde residem e quando a caça se esgota, partem para uma outra área. Podem comer carniça se assim for preciso. Eles não se preocupam com que carne comem... e apreciam a carne humana. Gnolls vivem 35 anos, em média.

Taslois
ST- 6 Vel/Esq: 6/5 Habitat: Florestas
DX- 13 DP/RD: 0/0
IQ- 8 Dano: 1D-4/1D-4
HT- 9 Tamanho: 75cm; 20kg

Características
Camuflagem x2 na florestas (coloração)

Pequenas criaturas de membros longos e cabeças achatadas, os taslois vivem nas florestas. Eles pulam em cima de viajantes desavisados, roubando-lhe o que puderem e, se conseguirem matar suas vítimas, as comerão. Os taslois simplesmente acham saborosas a carne humana e élfica. Suas vilas são estruturas

de pontes e cabanas suspensas entre árvores a cerca de 20m do chão. As vilas tem entre 10 e 100 habitantes, variando seu tamanho de acordo com a população. Taslois usam teia de aranhas gigantes para fixar melhor suas moradias. Eles não são aptos ao combate corpo a corpo, preferindo técnicas de ataques repentinos. Gostam de usar redes e são peritos em armadilhas. Taslois vivem 25 anos.

Beholder e Beholder-Afins

Os beholders são criaturas cheias de armas mágicas. E lá estão no Livro dos Monstros as magias que eles usam. Eu procurei estas magias no Livro do Jogador e depois as magias equivalentes ou semelhantes no GURPS Magia. Mas eu não posso publicar as magias aqui, primeiro porque eu estaria simplesmente copiando o livro e segundo porque são muitas, mas muitas mesmo! Então, para que você possa compreender e jogar melhor com estes bichos, você vai precisar do GURPS Magia, pois as magias do MB não são suficientes.

OBS: As magias do GURPS Magia estão marcadas com o um * e sua página no livro é indicada como "M página" (assim, M 29 significa "GURPS Magia, página 29"). Se a magia não possuir o *, ela está no MB.

Considere a magia dos beholder-afins como explicado para os beholder.

Então, para GURPS, aí estão os beholders e os 11 tipos de "Beholder-Afins" do Livro dos Monstros: Beijo Mortal, Olho das Profundezas, Arcano, Espectador, Morto-vivo, Abelha-rainha, Diretor, Examinador, Soldado, Supervisor, Vigia e, de brinde, Outros Beholders e Beholder-Afins

Beholders

ST- 20 Vel/Esq: 3 vnd /3 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 15 DP/RD: 2/4
IQ- 14 Dano: 1D/corte (mordida)
HT- 14/25-30 Tamanho: 1,5 a 2 m

O beholder é a matéria de que são feitos os pesadelos. Essa criatura, também chamada de Esfera dos Muitos Olhos ou O Olho Tirano, tem a aparência de um enorme globo, ocupado, principalmente, por um grande olho central e uma boca repleta de dentes. Possui, também, 10 olhos menores, em hastes que se ramificam a partir do topo da esfera. São criaturas cruéis e malignas e adversários mortais. Igualmente mortais são várias outras criaturas semelhantes, conhecidas coletivamente como beholder-afins. Essas criaturas possuem relações tanto familiares quanto arcanas com os beholders "tradicionais", e têm em comum várias características, como a mortal natureza mágica de seus olhos. A mais bizarra dessas criaturas é chamada beholder abominação.

O corpo esférico do beholder e de seus parentes é sustentado por levitação, permitindo-lhes flutuar lentamente para onde quiserem ir.

Os beholders e beholder-afins geralmente vivem solitariamente, mas há informações de existência de grandes comunidades nas profundezas da terra e no vazio entre as estrelas, sob o domínio de um beholder-rainha.

Todos esses monstros falam a sua própria língua, mas, muitas vezes, falam a língua de outras criaturas da região onde vivem.

COMBATE

Devido à diferente fisiologia, as partes do corpo do beholder têm redutores diferentes do corpo humano. Note que é suspeito acertar os "órgãos vitais" do corpo de um beholder pelo fato de não se conhecer sua anatomia.

Partes do corpo do beholder (redutores)

Corpo (0)

Olho Central (-2)

Haste do olho menor (-4)

Olho menor (-3)

Cada um dos olhos do beholder, inclusive o central, tem uma função diferente. Os beholders devem ser considerados criaturas com Aptidão Mágica em nível 3. Eles não precisam de Pré-Requisitos e não os conhecem, suas magias são poderes dos olhos, a não ser que esteja especificado o contrário. O custo de operação é reduzido pela metade. Os 10 olhos menores possuem os seguintes poderes mágicos (NH 17) e psíquicos:

1. Persuasão (parecido com a magia, mas o resultado é instantâneo, com reação Excelente)
2. Acalmar Animais (parecido com a magia, mas com o efeito acima)
3. Sono (igual à magia)
4. Telecinésia (como o poder psíquico Telecinese, potência 15, NH 18)
5. Carne em Pedra* (igual à magia; M 29)
6. Desintegração * (igual à magia; M 51)
7. Medo (igual à magia)
8. Estorvar* (igual à magia; M 25)
9. Toque Mortal* (Semelhante à magia, mas com alcance de 50 metros; M 24)
10. Projétil de Maldição* com a magia Dor* (M 24 e M 23 respectivamente)

O olho central produz uma variação da magia Drenar Mana* (M 54): ele reduz o mana da área de 90º à sua frente a zero (ele mantém a mágica indefinidamente, sem custo), com alcance máximo de 140 hex. A falta do mana torna os seus outros olhos incapazes de produzir magias. A totalidade dos olhos confere ao beholder uma Visão Periférica de 270º. As hastes dos olhos menores e os olhos são considerados, à parte, nos pontos de vida, quando o dano é direcionado a estas partes. As hastes e os olhos têm, cada, 5 a 12 pontos de vida. O olho central tem HT/pontos de vida 15; no que diz respeito a cegá-lo, isto só acontece quando o olho chega a HT 0. As hastes perdidas regeneram à velocidade de um membro perdido por semana.

HABITAT/SOCIEDADE/ECOLOGIA

Os beholders compõe uma raça detestável, agressiva e avarenta, que ataca ou domina outras raças, incluindo outros beholders e vários beholder-afins. Isso se deve a uma intolerância xenófoba entre eles, que os leva a detestar todas as criaturas que não sejam como eles. A estrutura básica do corpo do beholder ainda dá espaço a uma grande variedade de subespécies. Algumas apresentam diferenças óbvias, existindo aquelas que são cobertas por placas quitinosas sobrepostas e outras com pele lisa, ou aquelas com hastes que lembram serpentes, e outras com juntas similares às patas de crustáceos. Mas algo tão pequeno quanto

uma mudança na cor da pele, ou o tamanho do olho central, pode fazer de dois grupos de beholders inimigos mortais. Cada um declara a forma do seu próprio corpo como sendo o "tipo ideal" para todos os demais.

Os beholders, de modo geral, atacam imediatamente. Se eles se encontrarem com um grupo qualquer, existe uma possibilidade de 50% de ele negociar antes de matar.

O processo reprodutivo exato do beholder não é conhecido. O profundo ódio racial entre eles pode ser um resultado da natureza de sua reprodução, que parece produzir indivíduos idênticos (ou quase) com uma minúscula chance de variação. Talvez usem um processo de reprodução por partenogênese (nenhum ovo desses monstros foi encontrado até hoje). Também podem, raramente, acasalar com tipos de beholder-afins.

Seus olhos menores podem ser utilizados na fabricação de uma poção de levitação (bônus de +2 no teste). V. Alquimia no GURPS Magia. Cada olho vale $300 ou mais.

Beijo Mortal (Beholder-Afins)

ST- 25 Vel/Esq: 3 vnd/4 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 15 DP/RD: 1/2
IQ- 11 Dano: 1D+1/contusão ou com os ganchos(v. abaixo)
HT- 16/30-35 Tamanho: 2 a 4m

O beijo mortal, ou "sanguinário", é um terrível predador encontrado em cavernas ou ruínas. Seu corpo esférico parece com o do terrível beholder, mas as suas "hastes" são, na verdade, tentáculos sugadores de sangue. Os "olhos menores" são orifícios com dentes em forma de gancho. Eles têm preferência por uma dieta de humanos e cavalos, mas atacam qualquer coisa que tenha sangue.

Sua esfera corporal não possui boca. O olho central lhe confere infravisão de 40 metros, mas não tem poderes mágicos. Essa criatura é facilmente confundida com um beholder quando avistada. Seus dez tentáculos quase sempre se retraem quando não são necessários, mas podem estender-se a até 6 metros em um segundo (Deslocamento 6). Tais tentáculos agem separadamente ou em conjunto, atacando uma única criatura ou um grupo completo. O primeiro golpe causa 1D-2 de dano por perfuração, quando sua ponta, cheia de dentes em forma de gancho, prende-se à vítima. cada tentáculo preso a uma vítima suga 2 pontos de vida de sangue por turno, a partir do turno seguinte onde se estabeleceu o contato.

Assim como o beholder, o beijo mortal tem redutores diferentes para as partes do corpo. Use a mesma tabela anterior. A única diferença é que, em vez do olho, há o gancho que tem um redutor de -4; e quando acertado provoca atordoamento na haste que só se recupera em 1D-2 turnos. Caso o olho central seja destruído (HT 12), o sanguinário localiza seres dentro de um raio de 3 hexágonos pelo cheiro e sentindo vibrações, não sendo afetado de qualquer outra maneira.

Os tentáculos (hastes) só recebem dano de armas cortantes. Para se arrancar um tentáculo preso ao corpo, a vítima deve passar num teste de ST. A retirada é violenta e provoca dano de 1D-1/corte.

Se um tentáculo preso a uma criatura for danificado, mas não destruído, ele imediatamente suga pontos de vida suficientes do corpo da vítima, em forma de sangue, para restituir 6 pontos de vida.

Um tentáculo continua a sugar sangue, caso o esteja fazendo, no instante em que o corpo central do sanguinário atinge 0 pontos de vida. Um beijo mortal pode

retrair o tentáculo preso a uma vítima, mas só o faz voluntariamente quando o seu corpo central atinge 5 pontos de vida ou menos; ele também o retrai quanto sua vítima atinge 0 pontos de vida.

O sangue ingerido é usado da seguinte forma: cada ponto de vida de sangue recupera um ponto de vida de cada um de seus dez tentáculos, seu corpo central e seu olho. A razão é de 1 ponto de vida a cada 2 turnos. Cada tentáculo armazena 24 "cargas" de sangue e o corpo 50. O sanguinário pode atacar com seu corpo causando 1D+1 de dano por contusão. Para acordar um beijo mortal de sua hibernação é necessário provocar-lhe 5 pontos de dano. São caçadores solitários e um encontro com outro espécime resultará num combate aéreo até a morte. O corpo do perdedor torna-se incubadora e berçário para os filhotes do beijo mortal. Dentro de um dia, 1D-2 filhotes nascerão. Cada um tem metade dos pontos de vida dos pais e cresce até a fase adulta em um mês. Esse monstro tem um órgão na parte central superior de seu corpo: um ingrediente valioso para a criação de poções mágicas e tintas para pergaminhos relacionados a levitação (como os olhos do beholder em relação a poções). Além disso, seu cérebro endurece com a morte da criatura, formando uma pedra preciosa vermelha, lapidada e polida, que vale $750 ou mais.

Olho das Profundezas (Beholder-afins)

ST- 15 Vel/Esq: 4 ndn / 4 Habitat: Profundeza dos oceanos
DX- 15 DP/RD: 2/4
IQ- 10 Dano: 1D+2/corte (garras); 1D/perf (dentes)
HT- 15/30 Tamanho: 1 a 1,5m

Esta variação do beholder respira embaixo d'água e habita as grandes profundezas, flutuando lentamente e espreitando suas vítimas. Eles têm duas garras parecidas com as de um caranguejo, que causam 1D+2/corte e podem morder causando 1D/perfuração.

As principais armas do olho das profundezas, no entanto, são seus olhos. O grande olho central da criatura emite uma variante de Jato de Luz* (M, 49) em forma de cone (10 hex de comprimento, 4 de largura na base e 6 na ponta).

O olho das profundezas também possui dois olhos menores na ponta das grandes hastes e os utiliza para executar a magia Ilusão Perfeita* (M, 46) e Paralisia Total* (M, 24). Suas hastes regeneram em uma semana, caso sejam cortadas. Todos os olhos funcionam com NH 13.

Arcano (Beholder-afins)

ST- 20 Vel/Esq: 3 vnd / 4 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 14 DP/RD: 2/4
IQ- 14 Dano: 2D/corte
HT- 14/50 Tamanho: 1,5 a 2m

É um parente do beholder que se alimenta de magia. Seu corpo esférico mede cerca de 1,5 metros de diâmetro e tem uma coloração marrom, com manchas roxas e cinzas. No hemisfério anterior do corpo situa-se um grande olho central, rodeado de olhos menores protegidos por duras saliências de pele. Esses olhos secundários dão à criatura visão normal em áreas iluminadas e infravisão por 30 metros. Na parte inferior localiza-se a terrível boca da criatura, com seus quatro tentáculos para alimentação, enquanto a parte superior é coroada com seis hastes

de olhos. Os redutores para as partes do corpo do arcanos são iguais aos do beholder, considere os tentáculos como hastes.

Apesar do arcano ser parecido com o beholder, sua habilidade de se alimentar da energia de objetos mágicos torna-o ainda mais perigoso em alguns aspectos.

Quando um deles entra em combate, seu corpo começa a brilhar intensamente numa cor verde para chamar a atenção dos seus inimigos. Assim ele pode ser avistado a 80 metros de distância na escuridão ou 40 se o observador tiver alguma fonte de luz consigo. Alguém que olhe diretamente no olho central do arcano será afetado pela magia Estupidez* (M, 58)

Se um arcano resolve morder, as presas causam 2D de dano por corte. Os quatros tentáculos ao redor da boca podem agarrar e segurar uma vítima como se tivessem ST 16, mas não causam dano.

Um arcano pode também usar suas seis hastes de olhos no combate. Os olhos têm os seguintes poderes (NH 17):

1. Toque Mortal* (Como a magia, mas com alcance de 10 metros; M, 24)
2. Poltergeist* (igual à magia; M, 61)
3. Esfera de Gelo (igual à magia)
4. Relâmpago (igual à magia)
5. Paralisia Total* (alcance de 12 metros; M, 24)
6. Sucção de Dweomer (v. abaixo)

Talvez o mais temido dos poderes do arcano, a sucção de dweomer permite-lhe drenar energia de itens mágicos. Tem alcance de 12 metros, e pode ser usado contra um indivíduo por rodada. Além de evitar o funcionamento do objeto até o final daquele turno, o poder suga uma carga de um objeto que contenha magias de "carga" (como Desejo e Benção). Produtos de alquimia não são afetados. O olho também pode neutralizar qualquer magia lançada por seu alvo naquele turno.

Um efeito de Anulação de Magia* (M, 53) lançado em qualquer uma das hastes dos olhos do arcano impede seu uso durante 1D turnos. O olho central, qualquer haste completamente retraída, a habilidade do corpo de brilhar e seu poder natural de levitação não estão sujeitos a esta magia. Um arcano pode sobreviver alimentando-se de carne, mas prefere muito mais devorar objetos mágicos. De alguma maneira desconhecida, a criatura é capaz de absorver energia mágica e se alimentar dela. Os objetos tornam-se inoperantes em um dia e os com "carga" perdem uma "carga" a cada 10 turnos que permanece no estômago da criatura. Objetos mágicos que não possam ser completamente digeridos por uma arcano são cuspidos depois de terem sido esgotados.

Imagina-se que estes monstros vivam cerca de um século. Uma semana após a morte natural de um deles, dois arcanos jovens saem do seu corpo. Apesar de serem menores que seu pai (HT/Pv igual a 10 ou 12 e mordida de dano de apenas 1D por corte), eles têm todos os poderes de um adulto.

Espectador (Beholder-afins)

ST- 18 Vel/Esq: 5 vnd / 5 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 13 DP/RD: 1/2
IQ- 11 Dano: -
HT- 14/30 Tamanho: 1,5m

Outro parente do beholder, o espectador, um guardião de lugares e tesouros, é dotado de uma capacidade limitada de viagem interplanar. Uma vez

que uma tarefa lhe seja confiada, ele monta guarda até 101 anos. É difícil surpreendê-lo; o espectador deve ser tratado como tendo a vantagem Reflexos em Combate. É geralmente, uma criatura pacífica, e tentará primeiro se comunicar e usar seu poder de Sugestão* (igual à magia, M 69), a menos que seja atacado imediatamente. A Sugestão é sempre de "partir em paz". Os redutores para as partes do corpo são iguais aos do beholder.

Se um espectador perder todos os seus olhos (literalmente ou por cegueira), não poderá defender o tesouro e se teleportará para o "plano externo de Nirvana (!!!)" . Essa é a única condição sob a qual ele abandonará seu posto. Os olhos se regeneram em um dia, e então o monstro retorna. Se o tesouro não estiver mais lá, a criatura parte para o Nirvana e nada mais. O espectador pode usar a magia Refletir* (M, 53) sem nenhum custo em energia, mas seu NH é 4 (ou seja, apenas um acerto crítico o leva ao sucesso). Todos os olhos menores podem ser usados ao mesmo tempo contra um mesmo alvo. Seus poderes são (NH 14):

1. Criar Alimentos* (igual a magia; M, 43);
2. Toque Mortal* (semelhante à magia, mas com alcance de 60 metros; M 24);
3. Paralisia Total * (igual à magia, mas com alcance de 40 metros; M 24);
4. Telepatia (como Transmissão e Recepção Telepática combinadas, Potência 9, NH 14)

Eles movem-se em qualquer direção usando uma rápida levitação. Quando dormem não tocam o chão (com um resultado de 1 em 1D, estarão flutuando sem direção enquanto dormem). Para determinar o tesouro guardado jogue 1D. Um resultado de 1 a 5 significa um tesouro mágico. Se o espectador obtiver tesouros ocasionais enquanto ocupa seu posto, isso não fará parte do que ele guarda, e permitirá que sejam levados livremente. O GM pode, logicamente, determinar livremente o tesouro guardado e os ocasionais.

Espectadores são conjurados do Nirvana (ou outro plano que o mestre julgue apropriado) usando-se a magia Convocação Extra-Dimensional*(Exclusiva para o "Nirvana"; M, 65). Precisa-se de três olhos pequenos de beholder para isto. O teste tem um redutor de -7, mas cada olho além dos três iniciais diminui o redutor em 1, mas não dá bônus extra (apenas 10 olhos podem ser usados). O espectador só obedece ordens de proteger um tesouro. Ele não faz qualquer outro trabalho e se lhe for ordenado que realize outra tarefa, volta imediatamente ao Nirvana. A pessoa que o conjurou pode pegar o item sem interferência da criatura, mas isso a libera de seu serviço.

Morto-Vivo (Tirano da Morte)

ST- 20 Vel/Esq: 2 vnd/1 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 15 DP/RD: 2/4
IQ- Especial Dano: 1D/corte
HT- 15/30-40 Tamanho: 1,5 a 2m

Os tiranos da morte são beholders em decomposição e cobertos de mofo. Eles podem estar enrugados, com feridas abertas expondo suas costelas circulares e os restos das placas do esqueleto externo. Todos têm feridas, alguns têm hastes faltando ou uma substância leitosa cobrindo seus olhos. Esses seres movem-se e mudam de direção mais lentamente do que beholders vivos, desferindo golpes e usando os poderes dos seus olhos por último, em todas os turnos de combate. Um beholder morto-vivo pode usar todos os poderes dos olhos que lhe restam, da mesma maneira que fazia em vida. Os poderes de 2 a 5 olhos (escolha aleatória,

incluindo o olho central) foram perdidos devido às feridas ou à morte. Apesar de um tirano da morte se "curar" com o passar do tempo, ele não pode regenerar hastes perdidas, nem seus poderes.

Os poderes de Persuasão e Acalmar Animais são perdidos quando os beholders se vêem transformados em mortos-vivos. Os dois olhos capazes de usar estas magias podem ter se tornado inúteis (em 60% dos casos) ou funcionam produzindo um fraco efeito de Paralisia Total* (M, 24) (nos casos restantes). Um ser que falhe no teste de resistência contra este poder permanece paralisado enquanto estiver sendo observado. Se o olho mirar outra criatura, o efeito de paralisia dura mais 1-3 turnos (role 1D-3). Os tiranos da morte são imunes às magias que não afetam mortos vivos (como as de controle do corpo e mente).

Se não estiver sob o controle mágico de outra criatura, o tirano da morte flutua imóvel até que as ordens de seu criador sejam obedecidas (por exemplo, "Ataque todos os humanos que entrarem aqui, até que sejam destruídos ou fujam. Não saia deste aposento"). Se nenhuma instrução for dada a um "novo" tirano da morte, ele atacará todas as criaturas vivas que encontrar. Esses monstros são criados espontaneamente apenas em raríssimas ocasiões. Na maioria dos casos, nascem da magia de seres malignos – até mesmo alguns magos humanos. Alguns beholders renegados, capazes de utilizar magias, já criaram tiranos da morte usando seus próprios parentes.

Os beholders mortos-vivos não têm consciência de sua própria existência, e não interagem socialmente; eles são servos irracionais de mestres mais poderosos. "Irracional" é um termo relativo; os cérebros dos tiranos da morte, que já foram altamente inteligentes, ainda usam habilmente os olhos para detectar e atacar os inimigos. Quando um desses monstros estiver sob o controle de outra criatura, considere sua inteligência como sendo igual à da pessoa que o controla.

Os tiranos da morte são criados a partir de beholders agonizantes. Uma magia, que acredita-se ter sido produzida em tempos remotos, leva o beholder da vida para um estado de morto-vivo, e implanta ordens em seu cérebro. Tiranos da morte "ladinos" também existem; são aqueles cujas instruções lhe permite ignorar todas as tentativas de controle. Beholders vivos muitas vezes deixam-nos para trás, como armadilhas contra rivais.

Pesquisadores de magia dizem que controlar um tirano da morte é algo muito difícil. Sua mente varia muito o nível de freqüência de sua atividade mental, arruinando as magias de controle de Mortos Vivos. Uma magia especial precisa ser desenvolvida para controlar um tirano da morte.

Beholder Abelha-Rainha (Beholder-afins)

ST- 25 Vel/Esq: 3 vnd / 4 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 15 DP/RD: 3/10
IQ- 15 Dano: 2D/contusão (impulsão do corpo)
HT- 16/60+ Tamanho: 2,5m

Os lendários beholders abelhas-rainhas também são chamados "tiranos supremos" ou simplesmente supremos. Eles têm o dobro do tamanho do beholder normal, diferindo também na aparência. As bocas são maiores, tão grandes que podem engolir criaturas de tamanho humano com um acerto crítico de 3. Uma vez engolida, a vítima sofre 3D+6 de dano por turno, até morrer ou conseguir escapar. A boca do beholder não é muito profunda, de modo que a vítima pode escapar

realizando um teste de DX ou Fuga. O supremo não possui hastes com olhos, mas seus olhos mágicos são protegidos por capas formadas pela própria pele, e não podem ser decepados. O olho central tem 15 pontos de vida.

A verdadeira habilidade do supremo é o seu controle sobre as ações de grandes números de beholders e beholder-afins. Uma abelha-rainha pode ter cinco a dez beholders comuns sob seu comando ou 5-20 beholders abominação (ver a seguir), com os quais se comunica telepaticamente. Quando uma abelha-rainha se estabelece em uma região isso significa desastre para aquela área, uma vez que ela tem, aparentemente, a capacidade de criar uma comunidade de beholders, beholder-afins e beholder abominação. Se for destruída, os beholders e beholder-afins lutarão entre si, ou procurarão suas próprias tocas. Abelhas-rainhas podem ser antepassadas dos beholder mais conhecidos, um próximo passo em sua evolução, uma mutação mágica ou uma espécie separada. A verdade permanece um mistério.

Diretor (Abominação)

ST- 25 Vel/Esq: 2 vnd / 2 ou montado (Rastejante) Habitat: Qualquer local isolado
DX- 16 DP/RD: 2/4 + DP/RD especiais (v. abaixo)
IQ- 10 Dano: -
HT- 15/30 Tamanho: 2,5-3m

Diretores são beholders sociáveis e guerreiros, que criam montarias especializadas. Eles fazem uma ligação mental com suas montarias para controlá-las melhor.

Eles parecem beholders, mas seu olho central é menor. Possuem apenas seis olhos menores em hastes retrateis. Têm uma boca com presas afiadas abaixo do olho central e três tentáculos sensores, com garras, na barriga. Esses tentáculos são usados para se segurar na montaria e estabelecer uma ligação com sua mente limitada.

Os poderes são:
1. Relâmpago (como a magia);
2. Jato de Chamas* (M, 34);
3. Moldar Água e Camada de Gelo* (M37) combinadas para criar uma barreira de gelo ou usadas convencionalmente (cada 2,5 cm de gelo tem RD 1 e HT dupla 3, v. MB 125);
4. Estorvar* (M, 25);
5. Roubar Força* ou Roubar Vitalidade* (usa uma de cada vez; M, 54 ambas)
6. Ilusão Complexa* (M, 45)

O olho central do diretor tem o poder de deflexão. Funciona como uma DP, mas o atacante é que sofre uma penalidade de –2 nos ataques frontais e o dano é reduzido à metade (antes da RD normal). O diretor também ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência (qualquer atributo) contra magias lançadas contra ele em dentro do campo de visão do olho central.

Rastejante (Montaria Típica)

ST- 15 Vel/Esq: 8/4 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 14 DP/RD: 2/4 (4/5)

IQ- 2 Dano: 1D+2/perf. (presas); veneno; 1D+1/corte (mandíbulas);
HT- 12/15 Tamanho: 4 hex.

As montarias dos diretores parecem ter sido criadas a partir de um cruzamento entre uma centopéia e uma aranha, uma vez que são cobertas por uma carapaça quitinosa, possuem olhos simples, possuem 10 pernas e têm dois pares de antenas frontais. Quando o diretor está montado, considere o rastejante como um cavalo. Os redutores são os mesmos para os atacantes. O rastejante pode atacar das seguintes maneiras: com duas presas de aranha que podem ser usadas em ataque separados, causando 1D+2 por perfuração cada; quando atingidas, as vítimas devem fazer um teste de HT, ou sofrerão paralisia por veneno durante 15-HT minutos (mínimo de 1). Com duas mandíbulas abaixo destas presas que causam dano de 1D+1 por corte.

Rastejantes são onívoros que preferem comer criaturas menores. Quando não estão montados podem se enrolar, formando uma bola com DP 4 e RD 5.

Examinador (Abominação)

ST- 15 Vel/Esq: 3/3 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 16 DP/RD: 2/3
IQ- 15 Dano: -
HT- 14/25 Tamanho: 1,2 m

Um examinador é uma esfera de 1,2 metros de diâmetro sem olho central e com apenas quatro olhos pequenos, cada um na extremidade de uma antena situada em cima da esfera. Esses seres têm uma pequena boca, parecida com a de uma lampreia, em seu abdômen. A boca é cercada por quatro membros com várias juntas, que culminam em garras manipuladoras. Esses membros podem pegar e manipular objetos , a maior habilidade do examinador. Examinadores são seres intelectuais e letrados, que se envolvem na melhoria, pesquisa e criação de magias e itens mágicos. Eles podem usar qualquer artefato ou ferramenta, assim como os humanos, e podem utilizar até quatro objetos de uma só vez. Examinadores regeneram 1 ponto de dano a cada rodada. Os poderes de seus quatro olhos são dados abaixo:

1. Carapaça Ilusória* (M, 46);
2. Analisar Mágica ou História Antiga* (M, 48)
3. Transmutação de forma (trate como Moldar Terra mas funciona em qualquer objeto não vivo e não mágico);
4. Refletir (M, 53)

Os examinadores não são os mais corajosos dos beholder-afins, mas são potencialmente os mais perigosos, graças à habilidade de usar artefatos. Eles são, muitas vezes, lacaios de beholders supervisores e abelhas-rainha.

Soldado (Abominação)

ST- 18 Vel/Esq: 4/4 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 11 DP/RD: 1/4
IQ- 8 Dano: -
HT- 10/12 Tamanho: 1,5 m altura

Possui um olho no peito do corpo humanóide formado por cinco membros, lembrando uma estrela-do-mar. Abaixo do olho encontra-se a boca maligna, cheia

de dentes afiados. Quatro de seus cinco membros culminam em mãos com três dedos e dois polegares. O quinto membro, localizado na parte superior do corpo, é um tentáculo parecido com um chicote. Sua camada quitinosa é mole, coberta por um grande número de pequenos pêlos, como uma mosca. Os soldados são os únicos de todos os tipos de beholders que usam vestimenta – no caso, uma rede onde guardam ferramentas e armas. Seu equipamento preferido é a arma de haste com duas pontas. Quase irracionais, esses monstros vagam pelo mundo sem se perguntar sobre que papel têm na sociedade. O olho de cada um possui apenas um dos seguintes poderes especiais (nos casos 1 e 2, eles possuem todos os dons em um olho, mas só podem usar uma magia por turno):
1. Medo, Terror* (M, 56), Bravura, Fúria* (M, 67) e Persuasão.
2. Cura Profunda e Curar Doenças* (M, 45)
3. Anulação de Mágica* (M, 53)
4. Dom das Línguas* (M, 27)
5. Ilusão Simples* (M, 45)
6. Refletir* (M, 53)

Supervisor (Abominação)
ST- 30 Vel/Esq: 1 (tb vnd) / 1 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 16 DP/RD: 2/5
IQ- 16 Dano: 3D/perf (espinhos)
HT- 14/45 Tamanho: 4,5 m altura

Os supervisores se parecem com árvores feitas de carne: têm treze membros, cada um com um broto em sua extremidade, que oculta um olho; um destes membros forma sua espinha superior, e três bocas uivantes cercam a espinha. Um ser dessa espécie tem oito membros espinhosos parecidos com trepadeiras, usados para segurar objetos e para a defesa física, cada um causando 3D de dano por perfuração. Sua base assemelha-se a raízes, e o monstro pode se rastejar lentamente quando necessário. Supervisores podem levitar. Eles são cobertos por fungos que mudam de cor conforme o beholder desejar. Geralmente é manchado de verde, cinza e marrom.

Os supervisores usam qualquer arma física ou artefato. Abaixo, poderes de seus 13 olhos:
1. Esfera de Gelo* (M, 37);
2. Anulação de Magia* (M, 53);
3. Paralisia Total* (M, 24);
4. Relâmpago;
5. Telecinésia (NH 16, Potência 15);
6. Magias de emoções (como o N.º 1 do soldado acima);
7. Persuasão (semelhante à magia, mas a Reação é instantânea e Excelente, e funciona por Área; 2 pv/hex);
8. Controle de Pessoas* (M, 26);
9. Sugestão Coletiva* (M, 59);
10. Criar Objeto* (M, 46);
11. Refletir* (M, 53);
12. Escudo Anti-Mágicas* (M, 53; 13); Animação Suspensa* (M, 44)
Cada haste de seus olhos possui DP/RD 2 e 10 pontos de vida.

Assim como as abelhas-rainha (que agem junto com eles), os supervisores são capazes de convencer beholders e beholder-afins a trabalhar juntos. Esses monstros preocupam-se muito com o seu próprio bem-estar e sempre têm um ou

dois guardas beholders, além de pelo menos meia dúzia de diretores, para protegê-los.

Vigia (Abominação)
ST- 20 Vel/Esq: 3 vnd / 3 Habitat: Qualquer local isolado
DX- 12 DP/RD: 2/2
IQ- 6 Dano: 3D/corte (tentáculo)
HT- 12/20 Tamanho: 2m altura

Vigias são esferas de 2 metros de diâmetro com três olhos centrais, posicionados ao redor da esfera. Tais olhos são imensos e não têm pálpebras. No topo da esfera há um olho composto e um anel de seis olhos menores, que dificultam qualquer tentativa de surpreender um vigia. Um grande tentáculo com ponta serrilhada sai de seu abdômen, logo atrás da pequena boca com língua áspera. Os vigias alimentam-se de carniça e presas atordoadas. Eles são coletores de informação, e representam o grupo menos corajoso de toda a raça dos olhos tiranos.

Vigias podem atacar com tentáculo, causando 3D de dano por corte. O tentáculo também gera um choque elétrico e, as vítimas que falhem em um teste de IQ, ficam inconscientes por 20-HT minutos.

Cada um dos olhos principais do vigia tem dois podres, e o olho composto em sua parte superior pode usar três habilidades diferentes. Já os olhos do anel não têm poderes especiais.

1. Percepção de veracidade; e Leitura da Mente
2. Ilusão Perfeita* combinada com Auto-Suficiência* (M, 46 e 47); e Ilusão Simples* (M, 45)
3. Telecinésia (NH 10, Potência 18); e Teleporte* (M, 62)

Olho composto: Telepatia* (M, 26); Dom das Línguas* (M, 27) e Sugestão* (M, 59)

Vigias não são guerreiros agressivos; eles preferem confundir suas vítimas ou fugir a ter que lutar.